

## BAB IV

### KESIMPULAN & SARAN

#### 4.1 Kesimpulan

Video pembelajaran BDR (Belajar Dari Rumah) oleh KEMENDIKBUD ini merupakan bentuk media atau metode yang sangat efektif diterapkan, ketika kondisi sosial diseluruh lapisan masyarakat sedang menghadapi masa yang sangat krusial, ketika harus melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar dari bangku sekolah, karena terjadi suatu pandemi yang menancam kesehatan yang terjadi diseluruh belahan dunia, sedangkan itu proses atau kegiatan belajar dan mengajar harus tetap terlaksana, demi mengusung atau menanggulangi pelambatan ilmu pengetahuan bagi generasi muda atau generasi emas Indonesia, maka dari itu untuk meminimalisir resiko dari kondisi pandemi pada waktu itu, dibuatlah sebuah program untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar, tanpa harus harus membatasi penyampaian materi pembelajaran dari kurikulum dan silabus yang sedang berlangsung kepada siswa, dengan metode atau media yang dapat dengan mudah diterima oleh semua kalangan atau elemen masyarakat baik peserta didik maupun tenaga pengajar.

Bentuk pengemasan metode atau media pembelajaran ini yang menjadi kunci sukses dalam penyampaian materi kepada siswa diseluruh Indonesia, karena menggunakan teknik visualisasi media yang sangat komunikatif sehingga peserta didik dapat dengan mudah untuk menyerap materi dan informasi yang disampaikan dalam video pembelajaran.

## 4.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang ingin penulis sampaikan sebagai masukan untuk pengembangan berikutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan asset dasar sebagai *fundamental* utama dari visualisasi video pembelajaran harus memiliki kreatifitas yang dinamis atau fleksibilitas tinggi untuk menunjang penyampaian materi yang lebih interaktif dan komunikatif tetapi tidak boleh keluar dari tema video.
2. Motion grafis animasi sebagai pembentuk ruang dan waktu dalam video yang bersifat statis, harus banyak mencari referensi dalam memberikan nyawa pada animasi, sehingga *diferensiasi* pada bentuk visual animasi dapat lebih unik dan kreatif, sehingga meningkatkan minat belajar siswa yang menonton tidak terkesan membosankan atau monoton.
3. Penggunaan teknik *editing* atau *cutting* sebisa mungkin bervariasi, namun tetap disesuaikan dengan kebutuhan cerita, karena editor merupakan motor penggerak dalam video pembelajaran BDR ini.
4. Jangan terlalu terpaku dengan naskah, editor sebisa mungkin untuk mengambil keputusan yang dibutuhkan saat *cutting*, seperti membuang scene atau mengubah alur cerita. Namun harus tetap dikomunikasikan dengan penanggung jawab paska produksi untuk mencapai target penyampaian materi ajar.
5. Pemilihan *backsound* menjadi hal penting, karena *backsound* bisa membangun suasana yang mendukung cerita pada pembuatan video pembelajaran.